





MEMORITICET







IL TEMA PEL GIOCO

KINDERINO SA PROPRIO SORPRENDERCI IN TANTI MODI SEMPRE DIVERSI E DIVERTENTI, CHE IN QUESTO GIOCO SONO UGUALI A DUE A DUE: POTRAI SCOPRIRLI GIRANDO LE CARTE SUL TAVOLO E UTILIZZANDO MEMORIA E OSSERVAZIONE!

LA DINAMICA DEL GIOCO

DOPO AVERE DISPOSTO SUL TAVOLO TUTTE LE CARTE DALLA PARTE DEL LATO UGUALE (CON UOVO), A TURNO I GIOCATORI GIRANO 2 CARTE DALL'ALTRO LATO, SCOPRENDONE IL SOGGETTO:

- > SE I 2 SOGGETTI SCOPERTI SONO UGUALI, IL GIOCATORE PRENDE PER SÈ LE DUE CARTE E PUÒ SCOPRIRNE ALTRE 2.
- > SE I 2 SOGGETTI SCOPERTI SONO DIVERSI, IL GIOCATORE GIRA NUOVAMENTE LE CARTE SUL TAVOLO (DAL LATO CON UOVO) E IL TURNO DI GIOCO PASSA AD UN ALTRO GIOCATORE. SI PROCEDE FINO A QUANDO TUTTE LE COPPIE DI CARTE SONO STATE TROVATE E QUINDI NON NE RESTANO PIÙ SUL TAVOLO. VINCE IL GIOCATORE CHE HA RACCOLTO PIÙ CARTE.

GLI ELEMENTI DEL GIOCO

> 24 CARTE UGUALI DA UN LATO, A DUE A DUE UGUALI DALL'ALTRO LATO PER FORMARE 12 COPPIE DI SOGGETTI IDENTICI: SI STAMPANO E SI RITAGLIANO, SI PIEGANO A METÀ E SI INCOLLANO ALL'INTERNO, IN MODO CHE ENTRAMBI I LATI SIANO STAMPATI.









































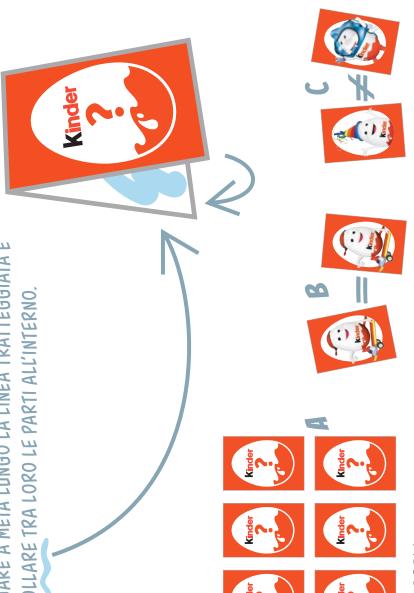






- RITAGLIA LUNGO LE LINEE CONTINUE
- PIEGA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE

DOPO AVERE RITAGLIATO LE 24 CARTE SEGUENDO LA LINEA CONTINUA, PIEGARE A METÀ LUNGO LA LINEA TRATTEGGIATA E INCOLLARE TRA LORO LE PARTI ALL'INTERNO.



<<00019 11

DOPO AVERE DISPOSTO SUL TAVOLO TUTTE LE CARTE DALLA PARTE UGUALE (A), A TURNO OGNI GIOCATORE GIRA 2 CARTE A SUA SCELTA:

SE TROVA 2 CARTE TRA LORO UGUALI (B), LE PRENDE, LE METTE DA PARTE E PUÒ PROSEGUIRE A SCOPRIRNE ALTRE 2; SE TROVA 2 CARTE DIVERSE (C), LE GIRA DI NUOVO, LASCIANDOLE AL LORO POSTO E IL TURNO DI GIOCO PASSA AD UN ALTRO GIOCATORE.

IL GIOCO TERMINA QUANDO TUTTE LE COPPIE DI CARTE SONO STATE TROVATE QUINDI SUL TAVOLO NON NE RIMANGONO PIÙ VINCE IL GIOCATORE CHE È RIUSCITO A RACCOGLIERE IL MAGGIORE NUMERO DI CARTE.

STAMPA, RITAGLIA, PIEGA E GIOCA

RITAGLIA LUNGO LE LINEE CONTINUE
- - - PIEGA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE









































STAMPA, RITAGLIA, PIEGA E GIOCA

PIEGA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE S RITAGLIA LUNGO LE LINEE CONTINUE









































STAMPA, RITAGLIA, PIEGA E GIOCA

PIEGA LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE S RITAGLIA LUNGO LE LINEE CONTINUE















































